1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

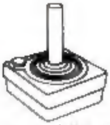
6 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

BOWLING



ATARI®
A Warner Communications Company

CX2628



Use your Joystick Controllers with this Game Program™. Be sure the Controllers are firmly connected to your Video Computer System™. For one-player games use the left controller. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen. See section 3 of your owners manual for further details.

NOTE: To prolong the life and protect the electronic components of your Atari® Video Computer System, the console unit should be "off" when inserting or removing a Game Program.

HOW TO PLAY

Your objective is to roll as high a score as possible, whether you're playing a one-player or a two-player game. There are ten "pins" to knock down. You have two tries (or rolls) to knock down the pins each time you're up. Each game consists of ten "frames" (or turns).



If you succeed in knocking down all the pins on your first roll, it's called a "strike". A strike is marked with an "x" on the TV screen.



If you leave pins standing, but "pick them up" on your second try, it's called a "spare". Spares are marked with a "/" on the screen.



An "open frame" occurs when you fail to knock down all ten pins in two rolls. Open frames are indicated with a straight horizontal line (-) on the screen.

The ultimate goal in BOWLING is to roll 12 consecutive strikes for a "perfect" score of 300. See the SCORING section for a more detailed breakdown of point scoring.

CONSOLE CONTROLS

To start the action:

- Press the **GAME SELECT** switch to choose the game you wish to play. The number of each game appears in the upper left corner of the screen. A 1 or a 2 is displayed in the upper right corner of the screen to indicate whether the game is for one or two players.
- Press the **GAME RESET** switch to begin play.

During game play the number of each frame is displayed in the upper left corner of the screen for one-player and two-player games. In two-player games the number of the player who is currently up is shown in the upper right corner of the screen. (Player number 1 is blue; Player number 2 is green.)

CONTROLLER ACTION

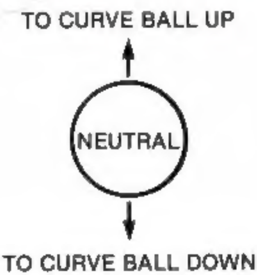
Move your Joystick forward (away from you), and back (toward you), to position the Bowler. Press the red button on your Joystick Controller to release the ball.



NOTE: Before pressing the red button to release the ball, the Joystick controls the positioning of the Bowler. After pressing the red button, the Joystick controls the direction of the ball as it moves down the "alley".

In GAMES 1 and 2 the ball stays in a steady curve pattern once the Joystick is moved in either direction. The ball does not come out of this pattern until that roll is completed.

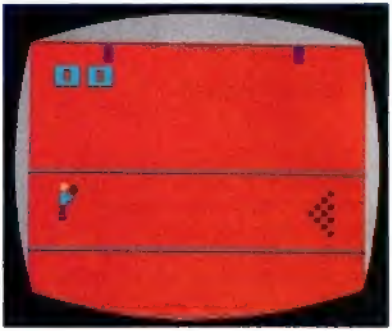
- Push the Joystick forward to curve the ball up toward the top of the screen.
- Pull the Joystick back to curve the ball down toward the bottom of the screen.



In GAMES 3 and 4 you can steer the ball up and/or down while it is moving down the alley. If the Joystick is returned to its neutral position the ball straightens out.

GAMES 5 and 6 are straight ball games. In these games the direction of the ball cannot be altered after it is released. Positioning the Bowler is the most important move.

GAMES 1,3, and 5 are one-player games. GAMES 2,4, and 6 are two-player games.



SCORING



Strike



Spare



Open Frame



You have the possibility of scoring from 0 to 30 points in each frame. However, the difference in your score depends on whether you strike, spare, or leave an open frame.

For instance, in an open frame the number of pins you pick up (for both rolls) is simply added to your running score.

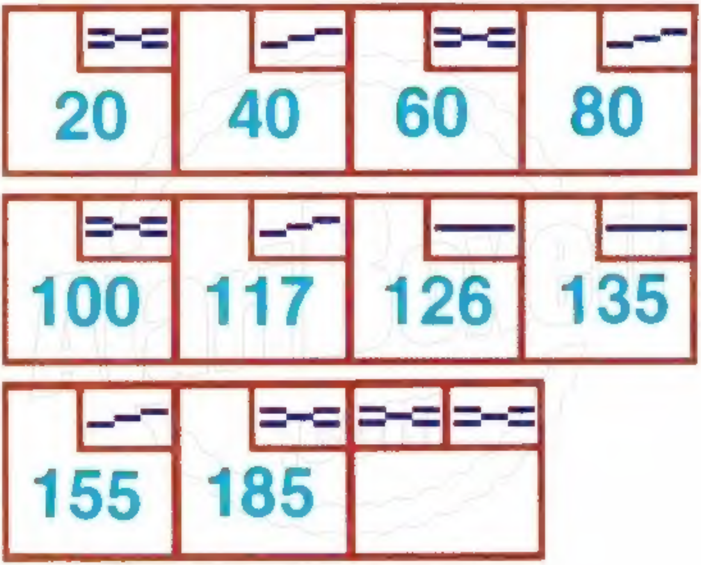
However, when you pick up all the pins on the second roll for a spare, your running score is not totalled immediately. Instead, the score for that frame remains empty until your next roll. At that time, 10 is added to the number of pins you pick up. This subtotal is then added to your total running score.

Whenever you roll a strike your running score is not totalled until after the next TWO rolls. Ten points are then added to the total number of pins you pick up for those rolls. Therefore, if you roll

three consecutive strikes, you score 30 points for the frame in which the first strike occured.

- In two-player games, the score for the left player is displayed at the top left corner of the screen; the right player's score is shown on the right.
- In one-player games the score is on the left.

The following is an example of how a game might be scored.



TENTH FRAME BONUS

If you spare in the tenth frame, you are allowed one more roll. The number of pins you pick up, plus 10 (because of the spare), is then added to your total score.

If you strike in the tenth frame, the pins you pick up for the next TWO rolls are added to your total score.

HANDICAP (Difficulty Switch)

When the difficulty switch is in the **a** position the computer makes it more difficult for you to roll strikes and spares. (Use the left difficulty switch for one player games.)

For the beginning player, it is easier to obtain high scores when the difficulty switch is in the **b** position.

Use your Joystick Controllers with this Game Program™.
For one-player games use the left controller. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.



BOWLING						
GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6
NUMBER OF PLAYERS	1	2	1	2	1	2
STEERABLE BALL						
STRAIGHT BALL						
CURVE BALL						

6 JEUX VIDEO

BOWLING



Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à manettes. Enfoncez la commande du joueur de droite dans la prise RIGHT au dos de l'appareil, celle du joueur de gauche dans la prise LEFT. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Si vous jouez seul, utilisez une seule commande dans la prise LEFT.

NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.

LE JEU

L'objectif est d'atteindre un score aussi élevé que possible. On peut jouer à une ou deux personnes.

Il faut abattre dix quilles. Vous avez droit à deux boules pour les abattre, chaque fois que votre tour revient. La partie se fait en dix reprises.

- Si vous réussissez à abattre toutes les quilles avec votre première boule, vous gagnez un strike symbolisé par un X sur l'écran.
- Si certaines quilles sont encore debout après votre premier lancer, mais si vous les abattez avec votre seconde boule, vous gagnez un spare. U apparaît alors sur l'écran.
- Si vous ne réussissez pas à abattre les dix quilles avec vos deux boules vous avez un open frame symbolisé sur l'écran par un trait horizontal (-).

L'objectif idéal du BOWLING est de réussir 12 strikes consécutifs, pour obtenir un résultat parfait de 300 points. (Voir SCORE).

PUPITRE DE COMMANDES

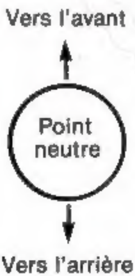
Pour commencer le jeu:

- Appuyez sur le sélecteur **GAME SELECT** pour choisir le jeu auquel vous voulez jouer. Le numéro du jeu apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le chiffre 1 ou 2 affiché dans le coin supérieur droit de l'écran indique que le jeu se joue à deux joueurs.
- Appuyez sur le bouton de **GAME RESET** pour commencer à jouer.

Pendant la partie, le numéro de chaque reprise est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran pour les jeux à un et à deux joueurs. Dans les jeux à deux joueurs, le numéro du joueur dont c'est le tour apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran (le joueur numéro 1 est bleu, le joueur numéro 2 est vert).

ROLE DES COMMANDES

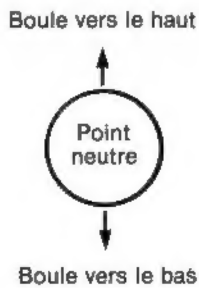
Poussez le levier vers l'avant (en l'éloignant de vous) ou tirez- le vers l'arrière (vers vous) pour mettre le lanceur en position. Appuyez sur le bouton rouge de votre levier de commande pour libérer la boule.



NB: Avant que l'on ait appuyé sur le bouton rouge pour libérer la boule, le levier commande la position du lanceur. Après que l'on ait appuyé sur le bouton rouge, le levier commande la direction de la boule dans son déplacement sur la 'piste'.

Dans les jeux 1 et 2, la boule suit une trajectoire courbe déterminée par la direction donnée au levier. La boule ne déviera plus de sa trajectoire avant la fin de sa course.

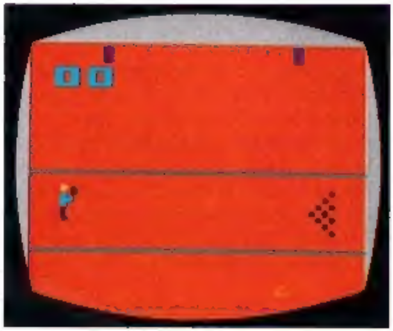
- Pousser le levier vers l'avant pour dévier la trajectoire de la boule vers le haut de l'écran.
- Tirer le levier vers l'arrière pour dévier la trajectoire de la boule vers le bas de l'écran.



Dans les JEUX 3 et 4, vous pouvez diriger la boule vers le haut ou vers le bas quand elle se déplace sur la piste. En ramenant le levier à son point neutre, la boule suit une trajectoire rectiligne.

Dans les JEUX 5 et 6, la boule suit une trajectoire rectiligne inchangeable. On ne peut modifier la direction de la boule une fois qu'elle a été libérée. Le facteur le plus important est la position du lanceur.

Les JEUX 1, 3 et 5 sont à un seul joueur LES JEUX 2, 4 et 6 à deux joueurs.



AFFICHAGE DES POINTS



Strike



Spare



Coup normal



Vous pouvez obtenir de 0 à 30 points à chaque reprise. Mais le résultat varie selon que vous réussissez un strike, un spare ou non.

Par exemple dans un coup normal le nombre de quilles que vous avez abattues (avec vos deux boules) est simplement ajouté à votre score en cours.

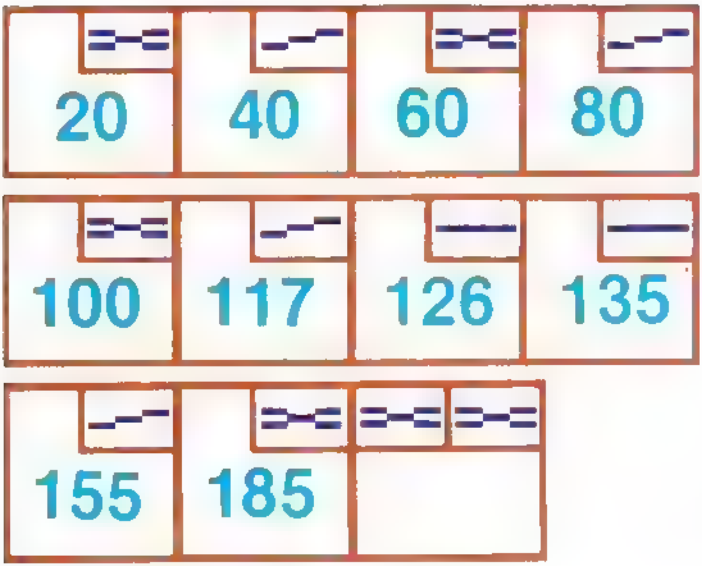
Par contre si vous avez abattu toutes les quilles avec votre deuxième boule (spare), on ne procède pas immédiatement à l'addition de vos points. Le score reste en attente jusqu'à la boule suivante.

A la fin de celle-ci, on ajoute 10 au nombre de quilles que vous avez abattues dans cette dernière reprise. Ce sous-total est ensuite ajouté à votre score en cours.

Quand vous réussissez un strike, on ne totalise votre nombre de points en cours qu'après les deux reprises suivantes. On ajoute alors dix points au nombre total de points acquis au cours de ces deux reprises. Si par conséquent vous réussissez trois strikes successifs, vous obtenez 30 points pour la reprise au cours de laquelle vous avez réussi le premier strike.

- Dans les jeux à deux joueurs, le score du joueur de gauche est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran; celui du joueur de droite est affiché dans le coin supérieur droit.
- Dans les jeux à un seul joueur, le score est affiché à gauche.

Voici un exemple:



Bonus à la dixième reprise

Si vous réussissez un spare au cours de la dixième boule, vous avez droit à une boule, supplémentaire. On ajoute alors à votre total de points le nombre de quilles que vous avez abattues au cours de cette reprise supplémentaire, plus 10 (à cause du spare).

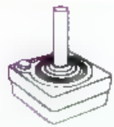
Si vous réussissez un strike au cours de la dixième reprise, on ajoutera à votre total de points le nombre de quilles que vous aurez abattues au cours de deux boules supplémentaires.

HANDICAP (selecteur de difficulte)

Quand le sélecteur de difficulté est en position **A**, l'ordinateur vous rend plus difficile la réussite des spares ou des strikes. (Utiliser le sélecteur de difficulté de gauche pour les jeux à un seul joueur.)

Pour les joueurs débutants, il est plus facile d'obtenir des résultats élevés en plaçant le sélecteur de difficulté en position **B**.

Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à manette. Utilisez la commande de gauche pour les jeux à un seul joueur. Tenir la commande le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.



BOWLING						
NUMERO DE JEU	1	2	3	4	5	6
NOMBRE DE JOUEURS	1	2	1	2	1	2
TRAJECTOIRE DE BOULE						
TRAJECTOIRE DE BOULE RECTILIGNE						
TRAJECTOIRE DE BOULE COURBE						

6 TELE-SPIELE

BOWLING



Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerung. Achten Sie darauf, daß die jeweiligen Steuerungskabel fest in der LINKEN und RECHTEN STEUERUNGS-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ stecken. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

Bei Spielen für einen Spieler benützen Sie die LINKE STEUERUNGS-Buchse.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter stets AUS. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängt.

SO WIRD GESPIELT

Ihr Ziel besteht darin, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Sie müssen zehn "Kegel" umwerfen. Sind Sie an der Reihe, haben Sie zwei Würfe. Jedes Spiel besteht aus zehn Runden (oder Würfen).



Treffen Sie beim ersten Wurf alle Zehn, haben Sie einen "Strike". Ein Strike, oder Treffer, wird auf dem Bildschirm mit einem "x" angezeigt.



Wenn Kegel stehen bleiben, jedoch beim zweiten Schub fallen, haben Sie ein "Spare". Spare, oder ein Extraball, wird auf dem Bildschirm mit einem "/" angezeigt.



Eine offene Kegelrunde ergibt sich, wenn Sie mit zwei Würfen nicht alle zehn Kegel umwerfen. Offene Runden werden als gerade, waagrechte Linie (-) auf dem Bildschirm angezeigt.

Das äußerste Ziel im BOWLING besteht darin, 12 aufeinanderfolgende Strikes zu schieben, um die Höchstpunktzahl von 300 zu erreichen. Für weitere Details schlagen Sie bitte unter PUNKTEZÄHLUNG nach.

KONSOLENSTEUERUNG

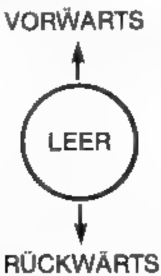
Spielbeginn:

- Drücken Sie den **Spielwahlschalter**, um das gewünschte Spiel zu wählen. Die Zahl jedes Spieles erscheint an der oberen linken Ecke des Bildschirmes. Als Anzeige für Spiele für einen oder zwei Spieler erscheint die Zahl 1 oder 2.
- Drücken Sie den **Spielrücksetzschalter**, um das Spiel zu beginnen.

Bei Spielen für einen und zwei Spieler wird während des Spiels die Zahl jeder Runde in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Bei Spielen für zwei Spieler wird die Zahl des Spielers, der an der Reihe ist, in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. (Spieler Nummer 1 ist blau; Spieler Nummer 2 ist grün).

STEUERUNGSFUNKTION

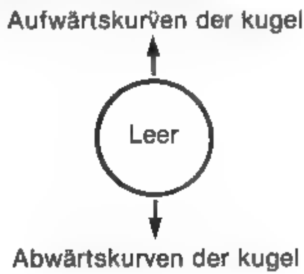
Bewegen Sie den Steuerknüppel vorwärts (von Ihnen weg), und rückwärts (zu Ihnen), um den Kegler in Stellung zu bringen. Drücken Sie den roten Knopf an der Knüppelsteuerung, um die Kugel freizugeben.



HINWEIS: Bevor der rote Knopf, der die Freigabe der Kugel auslöst, gedrückt wird, regelt der Steuerknüppel die Stellung des Keglers. Nachdem der rote Knopf gedrückt ist, regelt der Steuerknüppel die Richtung der Kugel auf der "Kegelbahn".

In den SPIELEN 1 und 2 beschreibt die Kugel gleichbleibende Kurven, sobald der Steuerknüppel in einer der Richtungen bewegt wird. Die Kugel bewegt sich weiter in dieser Kurve, bis dieses Schieben zu Ende ist.

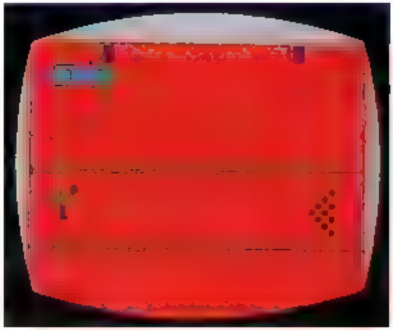
- Drücken Sie den Steuerknüppel vorwärts, um die Kugel in Aufwärtskurven nach oben an den Bildschirm zu bringen.
- Ziehen Sie den Steuerknüppel zurück, um die Kugel in Abwärtskurven nach unten zum Bildschirm zu bringen.



In den SPIELEN 3 und 4 können Sie die Kugel nach oben und/oder nach unten steuern, während sie abwärts auf der Kegelbahn rollt. Wird der Steuerknüppel zurück auf "LEER" gebracht, nimmt die Kugel wieder geraden Kurs an.

Die Spiele 5 und 6 sind geradlinige Spiele. Nachdem die Freigabe der Kugel ausgelöst ist, kann ihre Richtung nicht geändert werden. Ihre Hauptaufmerksamkeit gilt den Stellungen des Keglers.

Die SPIELE 1, 3 und 5 sind für einen Spieler. Die SPIELE 2, 4 und 6 sind für zwei Spieler.



PUNKTEZÄHLUNG

"STRIKE"

"SPARE"

OFFENE KEGELRUNDE



In jeder Runde Können Sie 0 bis 30 Punkte erzielen. Ihre Punktzahl hängt jedoch davon ab, ob Sie Spare, Strike, oder offene Runde gespielt haben.

Bei einer offenen Runde wird beispielsweise die Zahl der von Ihnen (in beiden Würfen) umgeworfenen Kegel zu Ihrer laufenden Punktezahl addiert.

Werfen Sie aber beim zweiten Versuch, Spare, alle Kegel um, wird Ihre laufende Punktzahl nicht sofort addiert. Vielmehr bleibt die Punktzahl für diese Runde bis zum nächsten Schub leer. Zu diesem Zeitpunkt

werden 10 Punkte zur Zahl der von Ihnen umgeworfenen Kegel hinzugefügt. Diese Untersumme wird dann zu Ihrer laufenden Gesamtpunktzahl addiert.

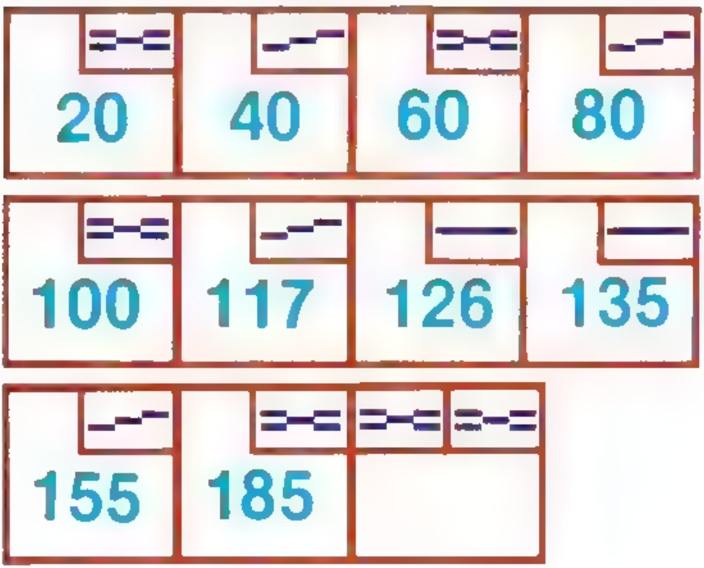
Spielbeginn:

Jedes Mal, wenn Sie ein Strike schieben, wird Ihre laufende Punktezahl erst nach ZWEI weiteren Würfen zusammengezählt. Dann werden zehn Punkte zur Gesamtzahl der von Ihnen während dieser Würfe umgeworfenen Kegel addiert.

Wenn Sie demzufolge drei Strikes nacheinander erzielen, bekommen Sie 30 Punkte für die Runde, in der der erste Treffer stattfand.

- In Spielen für zwei Spieler wird die Punktzahl für den linken Spieler an der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt; die Punktzahl des rechten Spielers wird rechts abgebildet.
- In Spielen für einen Spieler ist die Punktzahl links.

Im Folgenden sehen Sie ein Beispiel möglicher Punktzählung.



Prämie in der zehnten Runde

Wenn Sie in der zehnten runde Spare schieben, erhalten Sie einen weiteren Wurf. Die Zahl der umgeworfenen Kegel, plus 10, aufgrunde des Spare, wird dann Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugefügt.

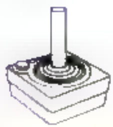
Wenn Sie in der zehnten Runde Strike erzielen, werden die Kegel, die Sie während der nächsten ZWEI Würfe umwerfen, zu Ihrer Gesamtpunktzahl addiert.

ERSCHWERUNG (Schwierigkeitsschalter)

Wenn sich der Schwierigkeitsschalter in der a Stellung befindet, erschwert Ihnen der Computer Strikes und Spares. (Benützen Sie den linken Schwierigkeitsschalter bei Spielen für einen Spieler).

Für Anfänger ist es leichter, höhere Punktzahlen zu erzielen, wenn sich der Schwierigkeitsschalter in der b Stellung befindet.

Benützen Sie Ihre Steuerknüppel bei diesem Game Program™. Bei Spielen mit einem Spieler benützen Sie den linken Steuerknüppel. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.



BOWLING						
SPIELNUMMER	1	2	3	4	5	6
SPIELERANZAHL	1	2	1	2	1	2
LENKBARE KUGEL			—	—		
GERADE KUGEL					—	—
KURVENKUGEL	—	—				

6 VIDEO GIOCHI

BOWLING



Con questa cassetta si usano i telecomandi a leva. Accertarsi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer System. Per i giochi ad un solo giocatore, si usa il telecomando di sinistra. Tenere il telecomando con il pulsante rosso rivolto verso lo schermo televisivo in alto ■ sinistra. Consultare il manuale di istruzioni del Computer System per maggiori dettagli.

NOTA: Per prolungare la durata e proteggere i componenti elettronici del vostro Computer System, spegnetelo quando inserite o togliete una cassetta.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è di totalizzare il più alto punteggio possibile, sia che si giochi da soli che con un altro giocatore. Visono dieci "birilli" da abbattere. Quando è il proprio turno, si possono fare due tentativi (o tiri) per abbattere i birilli. Ogni partita è formata da dieci "frames" (o turni).



Se si riesce ■ buttare giù tutti i birilli al primo colpo, si fa uno "strike". Uno strike è contrassegnato da una "X" sul teleschermo.



Se si lasciano in piedi dei birilli, ma si riesce a buttarli giù al secondo tentativo, si fa uno "spare". Gli spares sono contrassegnati con una "/" sullo schermo.



Si ha un "open frame" quando non si riesce a buttare giù tutti i dieci birilli con due colpi. Gli open frames sono indicati con una linea orizzontale (-) sul teleschermo.

L'obiettivo finale nel Bowling è di fare dodici strikes consecutivi in modo da avere il punteggio "perfetto" di 300. Si consulti la sezione PUNTEGGIO per avere un esame più dettagliato dello stesso.

COMANDI DEL COMPUTER

Per cominciare l'azione:

- Premere l'interruttore **game select** (selezione gioco) per scegliere il gioco voluto. Il numero di ogni gioco appare nell'angolo di sinistra in alto del teleschermo. Nell'angolo di destra in alto del teleschermo, viene visualizzato un 1 o un 2 per indicare se al gioco possono partecipare 1 o 2 giocatori.
- Premere l'interruttore **game reset** (ripristino gioco) per cominciare a giocare.

Durante il gioco, il numero di ogni frame viene visualizzato nell'angolo di sinistra in alto del teleschermo sia nei giochi a cui può partecipare un solo giocatore che in quelli a cui possono partecipare due giocatori. Nei giochi per due giocatori, il numero del giocatore a cui tocca tirare compare nell'angolo di destra in alto del teleschermo. (Il giocatore numero 1 è blù; il giocatore numero 2 è verde).

USO DEL TELECOMANDO

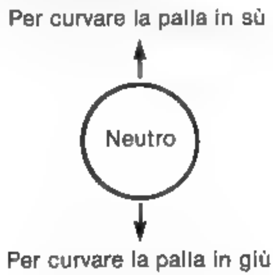
Si sposti il comando a leva in avanti e indietro in modo da posizionare il bowler (lanciatore). Premere il pulsante rosso sul telecomando a leva in modo da liberare la palla.



NOTA: Prima di premere il pulsante rosso per liberare la palla, il comando a leva controlla il posizionamento del bowler. Dopo aver premuto il pulsante rosso, il telecomando a leva controlla la direzione della palla mentre questa percorre la "pista".

Nei giochi 1 e 2, la palla segue una traettoria curva costante, una volta che il comando a leva è stato spostato in una direzione. La palla non esce da questa traettoria sino a che il tiro è completato.

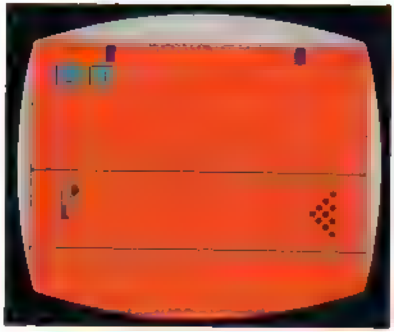
- Spingere in avanti il comando a leva in modo da far curvare la palla verso la parte superiore dello schermo.
- Tirare indietro il comando a leva per far curvare la palla verso il fondo del teleschermo.



Nei giochi 3 e 4 è possibile far muovere la palla verso l'alto e/o verso il basso mentre sta percorrendo la pista. Se il comando a leva viene riportato nella sua posizione centrale, la traettoria della palla si raddrizza.

I giochi 5 e 6 prevedono una traettoria diritta della palla. In questi giochi la direzione della palla non può essere cambiata dopo che la stessa è stata tirata. Il posizionamento del bowler (lanciatore) è la mossa più importante.

I giochi 1, 3 e 5 prevedono un solo giocatore. I giochi 2, 4 e 6 prevedono due giocatori.



PUNTEGGIO



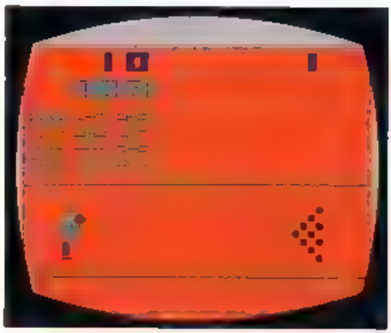
STRIKE



SPARE



OPEN FRAME



Si ha la possibilità di totalizzare da 0 a 30 punti in ogni frame. Tuttavia, la differenza di conteggio dipende dal fatto che si faccia uno strike, uno spare oppure che si lasci un open frame.

Per esempio, in un open frame, il numero di birilli abbattuti (in due tiri) viene semplicemente aggiunto al punteggio parziale.

Tuttavia, quando al secondo tiro si colpiscono tutti i birilli facendo uno spare, il punteggio non viene aggiunto immediatamente al punteggio parziale. Viceversa, il punteggio di tale frame rimane vuoto fino

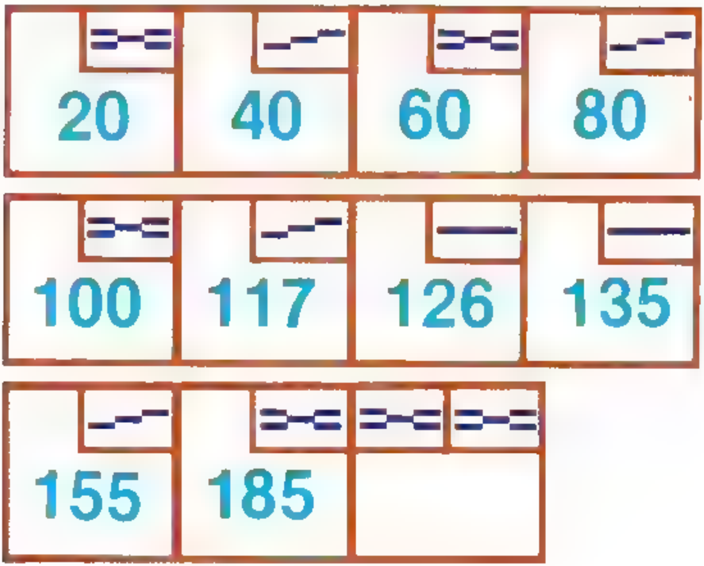
al tiro successivo. A questo punto, si aggiungono 10 punti al numero di birilli abbattuti. Questo totale parziale viene quindi aggiunto al punteggio totale.

Ogni qualvolta si fa uno strike, i punti relativi non vengono aggiunti al punteggio parziale se non dopo i due tiri successivi. Si aggiungono quindi 10 punti al numero totale di birilli abbattuti con questi tiri.

Pertanto, se si fanno tre strikes consecutivi, si totalizzano 30 punti per il frame in cui si è fatto il primo strike.

- Nei giochi che prevedono due giocatori, il punteggio del giocatore di sinistra viene visualizzato nell'angolo di sinistra in alto del teleschermo. Il punteggio del giocatore di destra viene presentato sulla destra.
- Nei giochi che prevedono un solo giocatore, il punteggio si trova a sinistra.

Quanto segue è un esempio di come si possono totalizzare dei punti in una partita.



Premio al decimo frame

Se si fa uno spare al decimo frame, si può fare un altro tiro. Il numero dibirilli abbattuti, più dieci (a causa dello spare), viene quindi aggiunto al punteggio totale.

Se si fa uno strike nel decimo frame, i birilli atterrati nei due colpi successivi vengono aggiunti al punteggio totale.

DIFFICOLTA

Quando il commutatore di difficoltà si trova nela posizione A, il Computer rende più difficile fare degli strikes e degli spares. (Si usi il commutatore di difficoltà di sinistra per igiochi che prevedono un solo giocatore).

Per i giocatori principianti, è più facile ottenere un punteggio più elevato quando il commutatore di difficoltà si trova nella posizione B.

Con questa cassetta si usano i telecomandi a leva. Nei giochi che prevedono un unico giocatore, si usa il telecomando di sinistra. Tenere il telecomando con il pulsante rosso rivolto verso il teleschermo in alto a sinistra.



BOWLING

NUMERO GIOCO	1	2	3	4	5	6
NUMERO GIOCATORI	1	2	1	2	1	2
PALLA GUIDABILE			■	■		
PALLA DIRITTA					■	■
PALLA AD "EFFETTO"	■	■				

6 JUEGOS VIDEO

BOWLING



Utilice sus controles de Palanca de Mando para esta Cassette. Asegúrese de que los Controles están bien conectados con sus Sistema Video Computadora. Para juegos de una persona utilice el Control Izquierdo. Coja el Control con el botón rojo de la izquierda hacia la pantalla del televisor. Vea la sección 3 de su Manual de Instrucciones para más detalles.

NOTA: Para prolongar la vida y proteger los componentes electrónicos de su Sistema Video Computadora Atari, la Consola deberá estar apagada cuando introduzca o se quite una Cassette.

COMO JUGAR

Su objetivo consiste en conseguir la mayor puntuación, ya esté jugando un partido de dos personas o un juego de una. Hay diez bolos que tiene que tirar.

Tiene dos intentos (tiros) para tirar los bolos cada vez que le toca. Cada juego consiste en diez "jugadas" de diez bolos (o turnos).



Si consigue tirar todos los bolos con el primer lanzamiento, esto se llama un "strike". Un strike se senala con una "X" en la pantalla del televisor.



Si deja unos bolos de pie, pero los tira con el segundo lanzamiento, se llama un "Spare". Los Spares se señalan con un "/" en la pantalla.



Se da un "Open Frame" (jugada no completada) cuando deja de tirar todos los diez bolos con dos lanzamientos. Estos se señalan con una línea recta longitudinal (—) en la pantalla.

La última meta de este juego de Bolera es hacer 12 Strikers consecutivos para conseguir una puntuación perfecta de 300 puntos. Vea la Sección de puntuación para un análisis más detallado del tanteo.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Para empezar el juego:

- Presione el pulsador de selección de juego para escoger el juego que quiere. El número de cada juego aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Se verá un 1 o un 2 en la esquina superior derecha, que indicará si el juego es de una o dos personas.
- Presione el pulsador de Incio de Juego para empezar a jugar.

Durante el juego, el número de cada jugada se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla an partidos de una o dos personas. En los de dos personas, el número del jugador al que le toca jugar se ve en la esquina superior derecha de la pantalla. (El jugador n.° 1 es azul; el n.° 2 es verde).

ACCION DE LOS CONTROLES

Mueva su Palanca de Mando hacia adelante (Hacia la pantalla); al objeto de colocar al lanzador. Pulse el botón rojo de su control de Palanca para soltar la bola.

NOTA: Antes de pulsar el botón rojo para soltar la bola, la Palanca de Mando controla la posición del lanzador. Después de pulsar el botón rojo la Palanca controla la dirección de la bola a medida que avanza por la cancha.

En los juegos 1 y 2, la bola se mantiene en una trayectoria parabólica fija una vez que se ha movido la palanca en una dirección. La bola no se saldrá de esta trayectoria parabólica fija una vez que se ha movido la palanca en una dirección. La bola no se saldra de esta trayectoria hasta terminarse el lanzamiento.



Empuje la Palanca hacia adelante para mover la bola en trayectoria parabólica hacia la parte superior de la pantalla.

Tírela hacia atrás para mover la bola en trayectoria parabólica hacia la parte superior de la pantalla.

En los juegos 3 y 4, puede guiar la bola hacia arriba y/o hacia abajo mientras que esta bajando por la cancha. Si se lleva la palanca de vuelta a punto muerto, la bola vuelve a la trayectoria recta.

En los juegos 5 y 6 la bola sigue una trayectoria recta. En estos juegos no puede cambiarse la dirección de la bola una vez que se ha soltado. Situar el lanzador es la maniobra mas importante.

Los juegos 1, 3 y 5 son para una persona. Los 2, 4 y 6 son para dos personas.

PARA MOVER LA BOLA EN TRAYECTORIA PARABÓLICA ASCENDENTE



PARA MOVER LA BOLA EN TRAYECTORIA PARABÓLICA DESCENDENTE



PUNTUACION



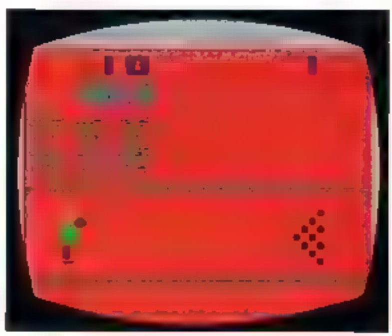
STRIKE



SPARE



OPEN FRAME



Tiene la posibilidad de marcar de 0 a 30 puntos en cada jugada. Sin embargo, la diferencia en su puntuación depende de si consigue un "strike", un "spare", o si deja unos bolos sin tirar ("open game").

Por ejemplo, en un "open game" (jugada no completada), el número de bolos que tira (con los dos lanzamientos) se añade al total de su puntuación.

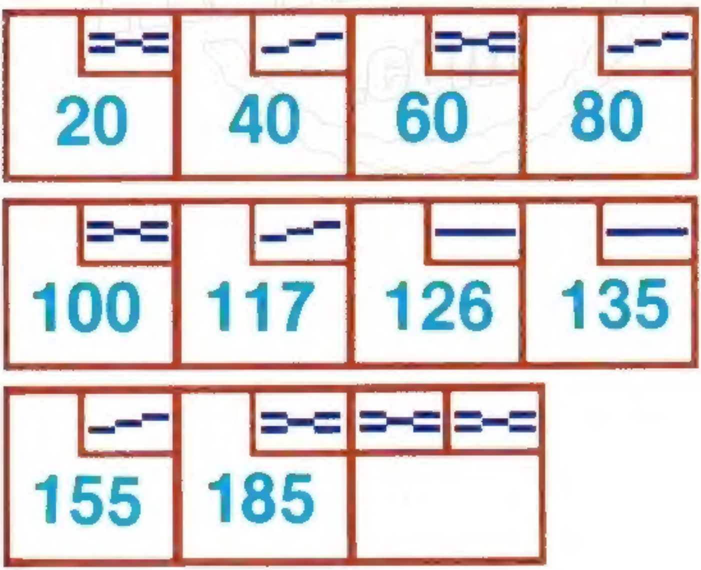
No obstante, cuando tira todos los bolos con el segundo lanzamiento, consiguiendo así in "spare", no se suma se puntuación total inmediatamente. La puntuación de esa jugada queda vacía hasta que vuelva a lanzar. Entonces, se añaden 10 al número de bolos que tire. Luego, este subtotal se suma a su puntuación total.

Cada vez que consigue un "strike", su puntuacion no se suma hasta después de los dos siguientes lanzamientos. Entonces se añaden diez puntos al número total de bolos que tire con esos lanzamientos.

- En juegos para dos personas, la puntuación del jugador izquierda se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla; la del jugador de la derecha se indica a la derecha.

- En juegos de una persona, se indica la puntuación a la izquierda.

Lo siguiente es un ejemplo de cómo un partido podría puntuarse (Véase la última figura del folleto de instrucciones).



PRIMA PARA DECIMA JUGADA

Si consigue un "spare" en la décima jugada, se le permitirá otro lanzamiento más. El número de bolos que tire, más diez (por el "spare"), se añadirá a su puntuación total.

HANDICAP Programador de Dificultad

Cuando el programador de dificultad esté en la posición "A" la computadora hará que le resulte más difícil conseguir "strikes" y "spares" (utilice el programador de dificultad izquierdo para juegos de una persona).

Al principiante le resultará más fácil obtener puntuaciones más elevadas estando el programador de dificultad en la posición "B".

Use sus palancas de mando con este Game Program™. Para los juegos de un jugador use el mando izquierdo. Mantenga la palanca con el botón rojo a su izquierda dirigida hacia la pantalla del televisor.



BOWLING						
NUMERO DEL JUEGO	1	2	3	4	5	6
NUMERO DE JUGADORES	1	2	1	2	1	2
BOLA DIRIGIBLE						
BOLA CON TRAYECTORIA RECTA						
BOLA DE CURVA						

BOWLING

BOWLING

ATARI®

A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

C016973-28 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.